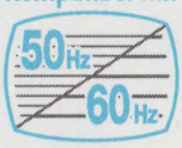
Wii™

SPIELANLEITUNG

DIESES QUALITÄTS-SIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-SYSTEM PASST.

WARNUNG: Bitte lesen Sie vor Inbetriebnahme des Nintendo® Hardware-Systems, der Disc oder des Zubehörs unbedingt die Gesundheits- und Sicherheitshinweise durch, die diesem Produkt beiliegen. Diese Anleitung enthält wichtige Sicherheitshinweise.

Kompatibel mit



DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT SOWOHL DEN 50Hz (576i)- ALS AUCH DEN 60Hz (480i)-MODUS.

Kompatibel mit

WICHTIGER RECHTSHINWEIS

DIESES NINTENDO-SPIEL IST NICHT FÜR DEN GEBRAUCH MIT ILLEGALEM ZUBEHÖR VORGESEHEN. DURCH DEN GEBRAUCH SOLCHEN ZUBEHÖRS ERLISCHT DIE NINTENDO-PRODUKTGARANTIE. DAS KOPIEREN JEGLICHER NINTENDO-SPIELE IST ILLEGAL UND DURCH NATIONALE UND INTERNATIONALE GESETZE ZUM SCHUTZE GEISTIGEN EIGENTUMS STRENGSTENS VERBOTEN.

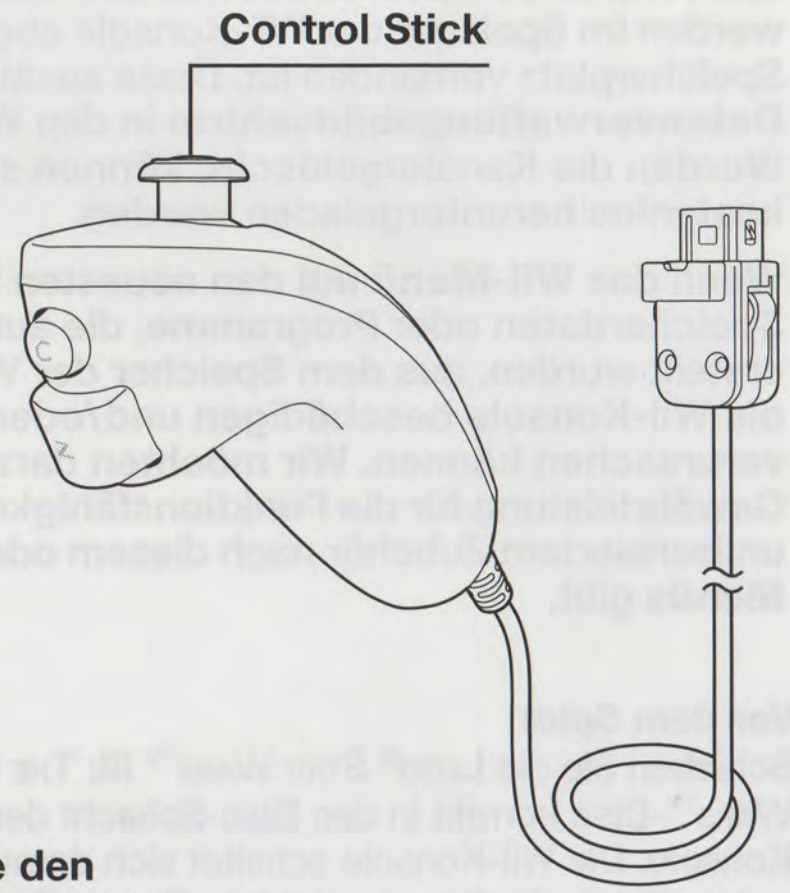
LICENSED BY

Nintendo®

TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. Wii IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

Wiederherstellung der neutralen Position für das Nunchuk™

HINWEIS: Sollte sich der Control Stick beim Einschalten bzw. beim Anschließen an die Wii-Fernbedienung nicht in der neutralen Position befinden, so wird diese falsche Position als neutrale Position übernommen. Dies führt zu einer Fehlfunktion der Steuerung. Lassen Sie den Control Stick in die zentrale Position zurückkehren und drücken Sie auf der Wii-Fernbedienung gleichzeitig für drei Sekunden die A-, B-, Plus- und Minus-Knöpfe, um die neutrale Position wiederherzustellen.



Um dies zu verhindern, bewegen Sie den Control Stick in den folgenden Fällen nicht:

- beim Einschalten der Wii-Konsole
- beim Anschließen des Nunchuks an die Wii-Fernbedienung
- beim Starten von Kanälen im **Wii-Menü**
- beim Beenden von Wii-Software bzw. Verlassen von Kanälen und Zurückkehren zum **Wii-Menü**

Update des Wii-Menüs

HINWEIS: Wenn Sie die Disc das erste Mal in Ihre Wii-Konsole einlegen, wird überprüft, ob die aktuellste Version des **Wii-Menüs** verfügbar ist. Falls nicht, erscheint automatisch der **Wii-System-Update-Bestätigungsbildschirm**. Wählen Sie O.K., um fortzufahren. Das Update kann einige Minuten in Anspruch nehmen und es ist möglich, dass dabei dem **Wii-Menü** neue Kanäle hinzugefügt werden. Beachten Sie bitte, dass die Wii-Konsole über das aktuellste Update des **Wii-Menüs** verfügen muss, um diese Disc abzuspielen.

HINWEIS: Sollte nach dem Durchführen des Updates im Disc-Kanal nicht der Titel der eingeschobenen Disc angezeigt werden, ist ein weiteres Update notwendig. Wiederholen Sie in diesem Falle die oben genannte Vorgehensweise.

Während eines Updates des **Wii-Menüs** hinzugefügte Kanäle werden im Speicher der Wii-Konsole abgelegt, sofern genügend Speicherplatz vorhanden ist. Diese zusätzlichen Kanäle können auf dem **Datenverwaltungsbildschirm** in den Wii-Optionen gelöscht werden. Wurden die Kanäle gelöscht, können sie später im Wii Shop-Kanal erneut kostenlos heruntergeladen werden.

Wenn das **Wii-Menü** auf den neuesten Stand gebracht wird, werden Speicherdaten oder Programme, die auf nicht autorisiertem Wege erstellt wurden, aus dem Speicher der Wii-Konsole gelöscht, da sie die Wii-Konsole beschädigen und/oder Fehler in Spielesoftware verursachen können. Wir möchten darauf hinweisen, dass Nintendo keine Gewährleistung für die Funktionsfähigkeit von unlizensierter Software oder unlizensiertem Zubehör nach diesem oder einem zukünftigen Update des **Wii-Menüs** gibt.

Vor dem Spiel

Schieben Sie die LEGO® *STAR WARS*™ III: THE CLONE WARS™-Disc korrekt in den Disc-Schacht der Wii™-Konsole. Die Wii-Konsole schaltet sich daraufhin automatisch ein. Der abgebildete **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird angezeigt. Lesen Sie die Informationen auf diesem Bildschirm sorgfältig durch und drücken Sie den A-Knopf. Der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird auch dann angezeigt, wenn Sie die Disc erst nach dem Einschalten der Wii-Konsole einschieben.

Zeigen Sie mit der Wii-Fernbedienung auf den Disc-Kanal im **Wii-Menü** und drücken Sie den A-Knopf.

Der **Startbildschirm des Kanals** wird angezeigt. Wählen Sie START aus und drücken Sie den A-Knopf.

Es werden Informationen zur Handgelenksschlaufe angezeigt. Stellen Sie sicher, dass die Handgelenksschlaufe fest sitzt und drücken Sie anschließend den A-Knopf.

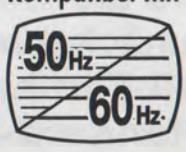
Der Vorspann des Spiels beginnt.

ACHTUNG – HANDGELENKSSCHLAUFE VERWENDEN

Weitere Informationen zur Verwendung der Handgelenksschlaufe erhalten Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Vorbereitung des Systems (Gebrauch der Wii-Fernbedienung).

60Hz (480i)-Modus

Kompatibel mit



Vielen ist der Unterschied zwischen dem 50Hz- und dem 60Hz-Modus nicht bekannt. Da die meisten neueren Fernsehgeräte den 60Hz-Modus unterstützen, lohnt es sich, herauszufinden, ob Ihr Fernseher kompatibel ist. Vereinfacht gesagt bezieht sich der Begriff Hz (Hertz) auf die Anzahl der Bilder, die pro Sekunde auf dem Bildschirm dargestellt werden.

50Hz stellt 25 Bilder pro Sekunde dar, wohingegen 60Hz annähernd 30 Bilder pro Sekunde darstellt. Dies klingt nicht nach einem gravierenden Unterschied, allerdings ist die Qualitätsverbesserung auf dem Bildschirm eindeutig zu sehen. Die 60Hz (480i)-Darstellung bietet Spielern eine qualitativ hochwertigere Bilddarstellung. Besondere Merkmale sind die sanftere Bildwiedergabe mit reduziertem Flimmern und eine optimale Spielgeschwindigkeit, die zu einer großartigen Spielerfahrung beitragen.

Standardmäßig ist der 50Hz (576i)-Modus ausgewählt. Um den 60Hz (480i)-Modus zu aktivieren, wählen Sie diesen Modus bitte in den Wii-Systemeinstellungen unter FERNSEHER aus. Manche, in erster Linie ältere, Fernsehgeräte können jedoch keine Spiele im 60Hz (480i)-Modus darstellen. Daher kann es bei einem kleinen Prozentsatz der Spieler zu Schwierigkeiten bei der Darstellung dieses Spiels auf ihren Fernsehgeräten kommen. Um herauszufinden, ob Ihr Fernsehgerät den 60Hz (480i)-Modus darstellen kann, schlagen Sie bitte in der zugehörigen Bedienungsanleitung nach oder wenden Sie sich an den zuständigen Hersteller.

Sollte nach dem Wechsel zum 60Hz (480i)-Modus der Bildschirm schwarz bleiben oder ein verzerrtes Bild darstellen, ist es wahrscheinlich, dass Ihr Fernseher den 60Hz (480i)-Modus nicht unterstützt. Wenn Sie den RESET-Knopf der Wii-Konsole betätigen, während Sie unten auf dem Steuerkreuz gedrückt halten, startet das Wii-System im 50Hz (576i)-Modus neu. Weitere Informationen zur Einstellung des Darstellungsmodus erhalten Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen.

Wenn Sie zum Anschluss ein Wii-RGB-Kabel (RVL-013) (separat erhältlich) verwenden und das Fernsehgerät über einen RGB-Eingang und eine PAL60-Kompatibilität verfügt, oder wenn Sie zum Anschluss ein Wii-Komponenten-Video-Kabel (RVL-011) (separat erhältlich) verwenden und das Fernsehgerät über einen Komponenten-Eingang verfügt, erfolgt eine wesentlich schärfere Bildwiedergabe.

EDTV/HDTV (480p)-Modus – Progressive Scan

Kompatibel mit

Die EDTV/HDTV (480p)-Darstellung erfolgt progressiv und bietet Spielern die qualitativ hochwertigste Bilddarstellung. Besondere Merkmale sind die gestochen scharfe Bildwiedergabe und eine optimale Spielgeschwindigkeit mit stark reduziertem Flimmern, die zu einer großartigen Spielerfahrung beitragen.

Abhängig von der Kombination des verwendeten Kabels und des Fernsehgerätes kann es jedoch sein, dass dieser Modus nicht dargestellt werden kann. Schlagen Sie bitte in der zugehörigen Bedienungsanleitung nach oder wenden Sie sich an den Hersteller, um zu erfahren, ob Ihr Fernsehgerät über die erforderliche Progressive Scan-Technik verfügt. Stellen Sie außerdem sicher, das Wii-Komponenten-Video-Kabel (RVL-011) (separat erhältlich) zu verwenden und Progressive Scan am Fernsehgerät zu aktivieren, wenn Sie diesen Modus auswählen.

Standardmäßig ist der 50Hz (576i)-Modus ausgewählt. Um den EDTV/HDTV (480p)-Modus zu aktivieren, wählen Sie diesen Modus bitte in den Wii-Systemeinstellungen unter FERNSEHER aus. Weitere Informationen zur Einstellung des Darstellungsmodus erhalten Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen.

Registrieren der Wii-Fernbedienung an der Wii-Konsole
Um die Wii-Fernbedienung an einer Wii-Konsole zu verwenden, muss sie zunächst registriert werden. Die im Lieferumfang der Wii-Konsole befindliche Wii-Fernbedienung ist bereits ab Werk an der Konsole registriert. Der **Standard-Modus** wird verwendet, wenn weitere Wii-Fernbedienungen an der Wii-Konsole registriert werden sollen oder wenn Sie Ihre ursprüngliche Wii-Fernbedienung erneut registrieren wollen. Die Registrierung ist notwendig, damit die Wii-Fernbedienung mit der Wii-Konsole kommunizieren kann.

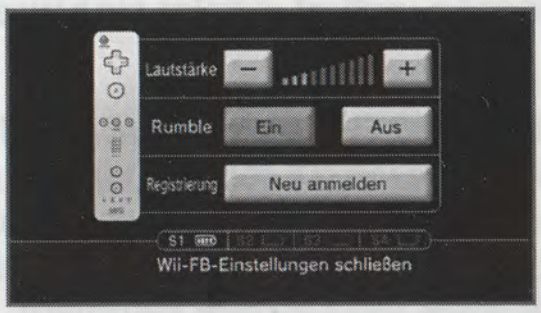
Standard-Modus – Nach erfolgter Registrierung bleibt die Wii-Fernbedienung solange an der Wii-Konsole registriert, bis die Einstellungen durch eine Registrierung dieser Wii-Fernbedienung an einer anderen Konsole überschrieben werden.

Einmal-Modus – Dieser Modus ermöglicht den vorübergehenden Gebrauch Ihrer Wii-Fernbedienung an einer anderen Wii-Konsole sowie den Gebrauch der Wii-Fernbedienung eines Freundes an Ihrer Wii-Konsole. **Die in der Wii-Fernbedienung gespeicherten Einstellungen zur Registrierung im Standard-Modus werden dadurch nicht überschrieben.** In diesem Modus bleibt die Wii-Fernbedienung mit der Wii-Konsole verbunden, solange sie eingeschaltet ist. Sobald die Wii-Konsole ausgeschaltet wird, geht die Registrierung an der Wii-Konsole verloren.

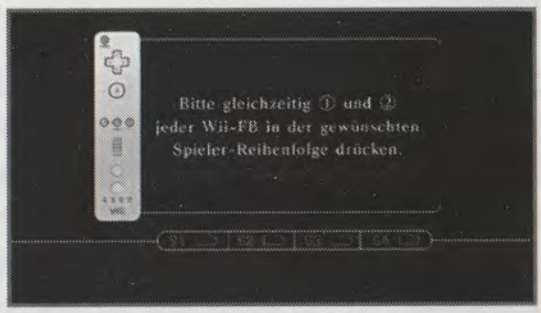
- An einer Wii-Konsole können bis zu 16 Wii-Fernbedienungen gleichzeitig registriert sein – zehn im **Standard-Modus** und sechs im **Einmal-Modus**.
- Nur eine im **Standard-Modus** registrierte Wii-Fernbedienung kann die Konsole ein- oder ausschalten.

Registrierung via Einmal-Modus
HINWEIS: Die Verwendung dieses Modus setzt die Registrierungskonfigurationen aller Wii-Fernbedienungen außer Kraft, bis die Wii-Konsole ausgeschaltet wird. Wird die Wii-Konsole danach wieder eingeschaltet, treten die Konfigurationen des **Standard-Modus** wieder in Kraft.

1. Drücken Sie den HOME-Knopf an einer Wii-Fernbedienung, die an der Wii-Konsole registriert ist.
2. Wählen Sie die Option Wii-FB-EINSTELLUNGEN aus dem **HOME-Menü** aus und wählen Sie danach die Option NEU ANMELDEN aus.



3. Drücken Sie gleichzeitig den 1- und den 2-Knopf auf der Wii-Fernbedienung, die an der Wii-Konsole registriert werden soll. **Die Reihenfolge, in der die Wii-Fernbedienungen registriert werden, bestimmt, wer Spieler 1, Spieler 2 usw. ist.**



4. Die Spieler-LED blinkt während des Registrierungsvorganges. Halten Sie die Knöpfe gedrückt, bis das Blinken aufhört. Dadurch wird signalisiert, dass die Verbindung eingerichtet wurde.

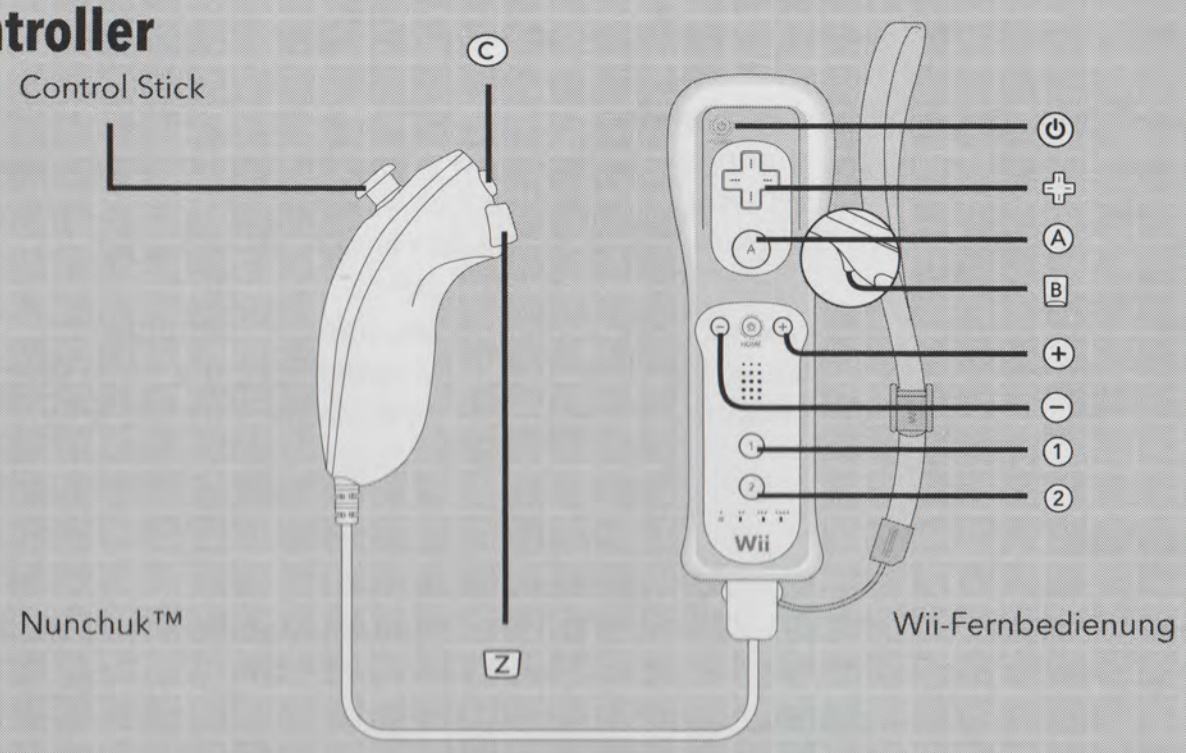
Weitere Informationen zur Registrierung erhalten Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Vorbereitung des Systems.

Willkommen

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis....

Das LEGO® *Star Wars*-Universum wird in die Klonkriege verwickelt und nur du kannst es retten! Willkommen bei LEGO® *Star Wars* III: The Clone Wars. Mach dich bereit für gewaltige Bodenschlachten auf Seiten der Republik und der Konföderation Unabhängiger Systeme (KUS). Folge in diesem brandneuen LEGO® Bausteinabenteuer mit unzähligen Charakteren der epischen Geschichte der Klonkriege und erkunde die Galaxis an Bord der Resolute, dem Flaggschiff von Anakin Skywalker!

Controller



Charaktere und Fahrzeuge bewegen/Objekte und Gegner mit der Macht bewegen	Control Stick
Springen/Ebene wechseln (Weltraum)	A
Lichtschwertangriff/Blaster abfeuern (halten, um Fadenkreuz zu aktivieren)	B
Abklatschen/Charakter wechseln/Einsteigen (Fahrzeuge und Geschütze)/Szene wechseln	C
Aktion/Macht einsetzen/Bauen	Z
Schnell bauen	Nunchuk und Wii-Fernbedienung nach oben und unten schütteln
Lichtschwert schwingen	Wii-Fernbedienung schwingen

KUNDENDIENST FÜR DEUTSCHLAND, ÖSTERREICH UND DIE SCHWEIZ

http://www.activision.com/support

Im Kundendienstbereich unserer Website finden Sie immer aktuelle Informationen zu unseren Spielen sowie auch Links zu Patches, die kostenfrei heruntergeladen werden können. Wir aktualisieren die Kundendienstseiten täglich, daher sollten sie Ihre erste Anlaufstelle sein. Im Bereich 'Find Answers' (Antworten suchen) können Sie die gewünschte Plattform und das Spiel wählen und sich dann die häufig gestellten Fragen und deren Antworten ansehen. Sollten Sie die gewünschte Frage nicht finden, geben Sie einfach einen Suchbegriff ein.
Hinweis: Dieser Bereich ist nur in englischer Sprache verfügbar.

Kundendienst via E-Mail und per Telefon
Die aktuellen Kontaktinformationen und Öffnungszeiten für Ihr Land und Ihre Sprache finden Sie auf unserer Website. Unser Kundendienst ist Ihnen gerne bei technischen Problemen behilflich; Tipps, Tricks, Codes und Cheats können Sie von unserem Support-Team leider nicht erhalten.
Hinweis: Bitte senden Sie kein Spiel direkt an Activision, ohne vorher unseren Kundendienst kontaktiert zu haben. Ein Umtausch bzw. eine Rückgabe muss über den Händler oder digitalen Online-Händler erfolgen, bei dem Sie das Produkt erworben haben.

Deutschland

E-Mail	: service@activision-support.de
Telefon	: 0900-1-225155 (€ 0,59 pro Minute; Mobilfunk abweichend)
Öffnungszeiten	: Montag bis Freitag von 11.00 - 20.00 Uhr Samstags von 12.00 - 18.00 Uhr An Feiertagen geschlossen

Österreich

E-Mail	: service@activision-support.de
Telefon	: 0900-241232 (€ 0,68 pro Minute aus dem Festnetz; Mobilfunk abweichend)
Öffnungszeiten	: Montag bis Freitag von 11.00 - 20.00 Uhr Samstags von 12.00 - 18.00 Uhr An Feiertagen geschlossen

Schweiz

E-Mail	: service@activision-support.de
Telefon	: 0900-252423 (CHF 1,50 pro Minute aus dem Festnetz) ; Mobilfunk abweichend)
Öffnungszeiten	: Montag bis Freitag von 11.00 - 20.00 Uhr Samstags von 12.00 - 18.00 Uhr An Feiertagen geschlossen

LIZENZVEREINBARUNG

Lizenzbedingungen der Activision Inc.

1. Ausgangslage

(1) Mit dem Kauf dieses Softwareprodukts erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprodukt nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumte Rechte verbleiben bei Activision oder den Lizenzgebern von Activision.

(2) Im Folgenden steht der Begriff „Programm" für die gesamte Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, sämtliches gedrucktes Material, Elektronische Dokumentation und Online-Dokumentation jeglicher Art, sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien.

(3) Mit dem Öffnen der Verpackung oder der Installation bzw. Verwendung des Programms und sämtlicher darin enthaltener Softwareprogramme erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Activision Publishing Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

2. Allgemeine Lizenzbedingungen

(1) Activision räumt dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, zeitlich unbegrenzte Recht ein, ein Exemplar dieses Programms nach den in diesen Lizenzbedingungen geregelten Bedingungen zu nutzen.

(2) Activision steht das ausschließliche Nutzungsrecht an dem Programm zu. Damit hat der Kunde insbesondere weder das Recht, das Programm zu vervielfältigen oder auszustellen, noch das Programm öffentlich vorzuführen oder auf sonstige Weise darzubieten.

(3) Das Nutzungsrecht berechtigt den Kunden zur Einzelnutzung des Programms im Rahmen eines normalen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die dem auf der Packung angegebenen Betriebssystem entspricht. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht.

(4) Das Programm darf nur für den privaten Gebrauch verwendet werden. Activision untersagt es ausdrücklich, dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft insbesondere die Verwendung des Programms in Cybercafes, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Eine Lizenz zur kommerziellen Verwendung des Programms kann dem Kunden von Activision dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision gestellt hat und sich beide Parteien auf eine weitergehende schriftliche Lizenzvereinbarung geeinigt haben.

(5) Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vom Kunden vermietet oder verleast werden.

(6) Hinweise auf dem Verkaufsgegenstand über Marken-, Urheber- oder sonstige Schutzrechte darf der Kunde weder beseitigen, ändern oder in sonstiger Weise bearbeiten oder unkenntlich machen.

(7) Der Kunde ist nur nach einer vorherigen schriftlichen Genehmigung von Activision berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen.

(8) Activision untersagt es insbesondere, das Programm auf mehr als einem Computer, einem Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder im Internet oder einem Intranet Dritten zugänglich zu machen.

(9) Außerhalb dieser Bedingungen und der gesetzlich zulässigen Handlungen darf der Kunde aufgrund des Urheberrechts keinerlei Änderungen, Übersetzungen, Vervielfältigungen des Programms vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Der Ausdruck des Programmcodes stellt auch eine unzulässige Vervielfältigung dar. Änderungen, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden kann, sind zulässig.

(10) Activision untersagt es ausdrücklich, das Programm zu hacken oder zu modifizieren (bzw. dies zu versuchen) sowie Softwareprogramme zu erstellen, zu entwickeln, zu modifizieren, weiterzugeben oder zu verwenden, um in einer Online-Mehrspieler-Umgebung einen Vorteil aus dem Programm zu ziehen (oder anderen einen Vorteil zu ermöglichen), einschließlich, doch nicht beschränkt auf Spiele im LAN und anderen Netzwerken sowie im Internet.

3. Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungstools

(1) Mit diesem Programm können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungstools ermöglichen dem Kunden, anderes Spielematerial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues Spielematerial). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spielematerials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.

(2) Mit der Erstellung des neuen Spielematerials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielematerial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung des Programms dar. Art und Umfang der Nutzung richtet sich nach den hier geregelten Allgemeinen und Besonderen Lizenzbedingungen.

(3) Der Kunde wird zudem keine Vorschläge oder Angebote von Privatpersonen oder Personen des öffentlichen Rechts einholen, veranlassen oder anregen, um neues Spielematerial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde hat Activision unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.

(4) Activision untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielematerial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielematerial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.

(5) Neues Spielematerial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.

(6) Neues Spielematerial, das Sie selber erstellen, geht automatisch als abgeleitetes Werk des Programms in das Eigentum von Activision und/oder den Lizenzgebern über (nach der Regelung im amerikanischen Urheberrechtsgesetz) und Activision und die Lizenzgeber können das von Ihnen veröffentlichte Neue Spielmaterial für jeden beliebigen

Zweck verwenden, inklusive, aber nicht beschränkt auf die Bewerbung des Programms.

(7) Neues Spielematerial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielematerials, und b. die Worte: „Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405., weder hergestellt noch unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenden.

4. Installation der Software und Sicherungskopie

(1) Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.

(2) Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der Software auf die Festplatte als Sicherheitskopie zulässig. Stimmen die installierte Kopie und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verbleibt die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherungskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie von dem originalen Datenträger ist untersagt. Befindet sich die Software auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherheitskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherheitskopie nicht erforderlich ist.

(3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

5. Gewährleistung

(1) Um im Interesse des Kunden rasch auf Mängel reagieren zu können, muss der Kunde offensichtliche und erkennbare Mängel unverzüglich - spätestens aber innerhalb von 10 Tagen - nach der Ablieferung des Programms beim Händler schriftlich geltend machen. Dasselbe gilt für Rügen wegen verborgener Mängel nach Entdeckung des Mangels. Im Falle verspäteter oder nicht ordnungsgemäßer Mängelrügen kann Activision keine Gewährleistung für die Mängel übernehmen.

(2) Activision gewährleistet, dass das verkaufte Programm nicht mit wesentlichen Mängeln behaftet ist und sich für die vertraglich vorausgesetzte bzw. gewöhnliche Verwendung bei Einhaltung der in der Packungsbeilage enthaltenen

Systemvoraussetzungen eignet. Beiden Vertragsparteien ist bewusst, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Softwarefehler unter allen Bedingungen auszuschließen.

(3) Activision gewährleistet nicht, dass die Funktionen des Programms den persönlichen Anforderungen des Kunden genügen oder dass das Programm und andere Software in der vom Kunden getroffenen Auswahl zusammenarbeiten.

(4) Sachmängelansprüche für das gekaufte Programm verjähren 24 Monate nach Ablieferung des Programms beim Kunden.

(5) Die Gewährleistung erstreckt sich nicht auf Mängel, deren Ursache auf den Kunden, insbesondere die von ihm zur Verfügung gestellten bzw. verwendeten Geräte und Informationen, Bedienfehler, Nichtbeachtung von Sicherheitsmaßnahmen, Nachlässigkeiten des Kunden oder unsachgemäße Behandlung des Datenträgers (z.B. Verkratzen von CDs) oder auf höhere Gewalt zurückzuführen sind.

6. Ersatzlieferung des Programms

(1) Der Kunde kann den mängelbehafteten Datenträger zum Zwecke der Ersatzlieferung gegen Vorlage einer Zahlungsbescheinigung (z.B. Kassenzettel) bei dem Händler, bei dem er das Programm gekauft hat, umtauschen. Der Händler hat dann eine Ersatzlieferung durchzuführen.

(2) Sollte die Rücksendung des mängelbehafteten Datenträgers an den Händler per Post vorgenommen werden, empfiehlt Activision einen Versand per Einschreiben. Der Datenträger muss in einer Verpackung versandt werden, die ihn gegen Beschädigung während des Versands schützt.

(3) Dem Datenträger sind zudem eine Kopie der Rechnung, des Kassenzettels oder Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.

(4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen

(5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

7. Haftungsregeln

(1) Activision haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgehilfe grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haftet Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.

(2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluß typisch und vorhersehbar sind.

(3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

8. Erlöschen der Vereinbarung

Unbeschadet aller weiteren Rechte wird diese Vereinbarung beendet, wenn gegen die hier vereinbarten

Lizenzbedingungen verstoßen wird. In einem solchen Fall muss der Kunde alle Exemplare des Programms und sämtlicher Bestandteile umgehend vernichten. Der Kunde hat dies Activision nachzuweisen.

9. Sonstiges

(1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.

(2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen

Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt.

(3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist der Gerichtsstand Burglengenfeld, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat.

(4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenkauf ist ausgeschlossen.

Das Spiel und sein Handbuch sind rein fiktiv. Alle in diesem Spiel beschriebenen Charaktere, Ereignisse, Orte, Logos und Wesen sind frei erfunden. Jegliche Ähnlichkeit mit realen lebenden oder verstorbenen Persönlichkeiten oder tatsächlichen Begebenheiten ist rein zufällig.

LucasArts, das LucasArts-Logo, STAR WARS und alle zugehörigen Marken sind Warenzeichen in den USA und/oder anderen Ländern von Lucasfilm Ltd. und/oder den zugehörigen Unternehmen. © 2005-2011 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. Alle Rechte vorbehalten. LEGO, das LEGO Logo, das Stein- und Stecksystem und die LEGO Figuren sind Warenzeichen der LEGO Gruppe. © 2005-2011 LEGO Gruppe. Alle Rechte vorbehalten.

Das Online-Spiel unterliegt den Bedingungen, die gegebenenfalls unter www.lucasarts.com nachgelesen werden können.

März 11

NOTIZEN

NOTIZEN

Activision Blizzard Deutschland GmbH, Fraunhoferstr. 7, 85737 Ismaning

LucasArts und das LucasArts-Logo sind Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. © 2005-2011 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. & TM wie verwendet. Alle Rechte vorbehalten. LEGO, das LEGO Logo und die LEGO Figuren sind Warenzeichen der LEGO Gruppe. © 2005-2011 LEGO Gruppe. Alle Rechte vorbehalten.

PRINTED IN THE EU

83935226GM